

Autora: Beatriz Marcano Lárez. Doctorado en educación (Procesos de formación en espacios virtuales)
Universidad de Salamanca. Profa. Universidad de Oriente- Nueva Esparta beatriz_marcano@yahoo.com

COMPETENCIAS DIGITALES Y VIDEOJUEGOS ONLINE.

Resumen: Con la presente comunicación se quiere destacar el aporte que deja la práctica de videojuegos on line para el desarrollo de competencias digitales. Se presentan ejemplos de las mismas, obtenidos de la observación directa en los websites de clanes de videojugadores de videojuegos online y los foros. Se concluye que las prácticas de videojuegos online contribuyen al desarrollo de valores, actitudes, capacidad para el manejo de información y obtención del conocimiento relativas al mundo del videojuego transferibles a otros ámbitos de la vida en la sociedad digital.

Palabras claves: videojuegos, competencias digitales, educación, sociedad digital.

Abstract: Through this communication we want to highlight the contribution done by the practice of online videogames to the development of digital competencies. We offer some examples of these practices obtained from direct observation at websites from videogames clans, online videogames and forums. It is concluded that the online videogames practices contribute to the development of values, attitudes, and the capacity for information management and the obtaining of knowledge related to the videogame world, that can be transfer to other areas of the life in the digital society.

Key words: videogames, digital competencies, education, digital society.

1. Contextualización

En la incursión realizada en el mundo de los videojuegos (las comunidades de videojugadores, sus relaciones, pautas de comportamiento y códigos de relación) en el que accedimos en el contexto de la realización de una tesis doctoral¹, encontramos que subyace una constelación de relaciones entre lo tecnológico, cultural, social, emocional, psicológico que sustenta una variedad de aprendizajes entre los que destaca el de las competencias digitales.

Cada día son más comunes las experiencias en los contextos educativos con el uso de videojuegos para estimular el desarrollo de diversas competencias que incluyen las digitales. Algunos estudios realizados en esta línea son los de Lacasa, Méndez y Martínez (2008), quienes estimulan el desarrollo de capacidades comunicativas mediante el uso de blogs empleando el videojuego Harry Potter como contenido. Por su parte Bernat (2008) es más explícita en este sentido al indicar el desarrollo de competencias, entre las que se incluyen las digitales. Empleó el videojuego *Age of Empire* con un curso escolar de 6to de primaria en una asignatura relativa al medio social. La autora evaluó en el grupo de alumnos de su investigación el proceso de adquisición de conocimientos a través de los contenidos del videojuego en estudio y las competencias que se adquieren mediante el proceso del juego. Distingue entre: 1). *Competencias para la gestión de recursos*, entre las que especifica: a. competencias para la gestión de la información, y b. competencias para la gestión de los recursos digitales: buscadores, correo electrónico, editores gráficos, enciclopedias digitales, etc., entre otras. 2). *Competencias para la comunicación*. En este grupo señala: a. competencias para la comunicación por medios electrónicos, y con las características propias: hipertextualidad, multimodalidad, inmediata e interactiva. Y b. competencias para la comunicación oral reflexiva, argumentada y situada. 3). *Competencias para la crítica reflexiva* relacionadas con una actitud responsable en las sesiones de juego en cuando a las normas de juego que se establecen y los pactos que se negocian.

2. Competencias digitales en el entorno de juego online

Después de la observación directa durante 4 meses, en varias comunidades de videojugadores de videojuegos online (gamersmafia², esl/cod4³, spainshooter⁴, overgame⁵, One.cl⁶, xfire⁷, entre otras), consideramos que estas prácticas lúdicas constituyen un medio eficaz para el aprendizaje y desarrollo de competencias digitales al menos en los jugadores que pertenecen a clanes de juegos y participan en competencias.

Para sustentar este juicio apreciativo, nos apoyamos en las palabras de Marquès (2009):

¹ Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital. El caso de los videojuegos bélicos. Tesis doctoral No publicada. Programa "Procesos de formación en espacios virtuales". Facultad de Educación. Universidad de Salamanca. Noviembre 2009

² <http://gamersmafia.com/>

³ <http://www.esl.eu/es/cod4/>

⁴ <http://www.clanss.org/news.php>

⁵ <http://www.overgameonline.com/>

⁶ www.one.cl/

⁷ <http://www.xfire.com/>

La competencia digital es la combinación de conocimientos, habilidades y capacidades, en conjunción con valores y actitudes, para alcanzar objetivos con eficacia y eficiencia en contextos y con herramientas digitales. Esta competencia se expresa en el dominio estratégico de cinco grandes capacidades asociadas respectivamente a las diferentes dimensiones de la competencia digital. Acreditar un dominio en los cinco ámbitos que se proponen a continuación significa ser un competente digital, dominio al que deben aspirar todos los alumnos y promover todos los docentes.

A continuación presentamos en el cuadro 2.1 la manera como consideramos que se manifiestan las capacidades asociadas a las dimensiones de la competencia digital, en los videojugadores que participan en comunidades de videojuegos, forman parte de clanes y participan en competencias.

Cuadro 2.1.- Competencias digitales en los videojugadores: dimensiones y capacidades asociadas

Dimensiones de la competencia digital (Mir, 2009)⁸	Capacidades asociadas relativas a entornos y medios digitales (Marques, 2009)⁹	Como se manifiestan en los videojugadores¹⁰	Ubicación de sitios web en los que se puede encontrar un ejemplo
Aprendizaje. Abarca la transformación de la información en conocimiento y su adquisición.	Aprender y generar conocimientos, productos o procesos.	Los videojugadores se ven impelidos a transformar la información en conocimientos que van a usar en la ejecución del juego, en la resolución de los problemas que se les presentan con las instalaciones de los mismos, el reporte que hacen de los problemas y la asimilación de las ayudas y colaboraciones que reciben a través de los foros y las propias <i>web sites</i> de los juegos	Ver noticia en: Ejemplo de dimensión aprendizaje MapPack #1 en Primavera 2010 (Recuperado el 25 de octubre de 2009 de: http://www.esl.eu/es/mw2/news/103726/MapPack-1-en-Primavera-2010/)
Informacional. Abarca la obtención, la evaluación y el tratamiento de la información en entornos digitales.	Obtener, evaluar y organizar información en formatos digitales.	El medio de actualización de toda la información relacionada con las versiones de los juegos, los parches ¹¹ y presentación de las novedades se realiza a través de la web. Esta a su vez es filtrada, evaluada y/o traducida por los gestores de las comunidades de los respectivos juegos o los redactores de las revistas digitales especializadas en el tema. Gestionan galerías de fotos o <i>screenshoots</i> ¹² y montan videos de sus propias partidas en la web (ejem en youtube)	Ver captura de pantalla en: Ejemplo de dimensión informacional Muestra de sitio web de uno de los clanes más exitosos en los dos últimos años (Recuperado el 26 de octubre de 2009 de: http://www.overgame-esports.org/)
Comunicativa. Abarca la comunicación interpersonal y la social.	Comunicarse, relacionarse y colaborar en entornos digitales.	Mantenimiento de los foros de las comunidades de videojugadores y sus respectivos clanes. En casi todas hay un sección dedicada a los problemas que se presentan y en las que todos con un sentido colaborativo y cooperativo aporta su solución. Se forman redes sociales, se intercambian, fotos y videos del desempeño en una partida del juego	Ver capturas de pantalla en: Ejemplo de dimensión comunicativa Sección de noticias de Call of duty en la ESL (Recuperado el 26 de octubre de 2009, de: http://www.esl.eu/es/cod4/) Sección de foro de ayuda para resolver dudas y construir código de comunicación Consultar: http://www.callofduty.es/ (Recuperado el 26 de octubre de 2009) Notificación de eventos y participación de clanes y estación de radio (Recuperado el 26 de octubre de

⁸ La competencia digital, una propuesta. Presentación power point. De marzo de 2009 <https://competenciadigital.wikispaces.com/> (Recuperado el 24 de septiembre de 2009)

⁹ <http://www.pangea.org/peremarques/competen.htm> Aportaciones sobre el documento puente: Competencia digital (propuesta de Boris Mir en <https://competenciadigital.wikispaces.com/>) Pere Marques, 27-8-2009 (Recuperado el 24 de septiembre de 2009)

¹⁰ Ver parte 3 del texto, ejemplos de comportamientos indicios de estas competencias digitales, según las dimensiones y capacidades asociadas propuestas por Mir (2009) y Marqués (2009) respectivamente.

¹¹ Módulos de corrección de los errores de diseño de las versiones originales de los videojuegos, que se van produciendo en respuesta las quejas de los usuarios de las dificultades de funcionamiento con el juego debidas a problemas de la programación.

¹² Captura de pantalla de escenas del juego

			2009 de http://www.codcuatro.es/blog/categor/v/eventos/)
Cultura digital. Abarca las prácticas sociales y culturales de la sociedad del conocimiento y la ciudadanía digital.	Actuar de forma responsable, segura y cívica.	En los clanes son celosos y cautelosos con los permisos de inclusión en los mismos. En las ligas penalizan las conductas ilegales, las trampas y las expresiones ofensivas. Así como en las partidas de juego. Se celebran eventos regionales, nacionales e internacionales en los que se comparte físicamente y se realizan competencias ó simples encuentros amistosos	Ver Ejemplo de dimensión cultura digital Establecimiento de normas para el reclutamiento y selección de nuevos miembros de un clan (Recuperado el 26 de octubre de 2009 de: http://www.clanrenegados.net/foro-2009/viewtopic.php?f=9&t=485)
Tecnológica. Abarca la alfabetización tecnológica y el conocimiento y dominio de los entornos digitales.	Utilizar y gestionar dispositivos y entornos de trabajo digitales.	Gestión y configuración de servidores de juego, diseño y creación de espacios web (webs, foros, blogs). Instalación de los juegos, antivirus, tarjetas gráficas, placas base, periféricos, etc.	Ver Ejemplo de dimensión tecnológica Extracto de foro donde se indica configuración de servidor de juego (Recuperado el 26 de octubre de 2009 de http://www.esl.eu/es/cod4/sd/5on5/ladder/match/11387928/)

Obviamente no todos los videojugadores poseen el mismo nivel de desarrollo de estas cinco capacidades que propone Marquès (2009), ni todos tienen las cinco, pero más tarde o más temprano las irán adquiriendo, dependiendo del nivel de uso y la dedicación. Al menos en los videojugadores que pertenecen a clanes y participan en competiciones, los que muestran un comportamiento más comprometido en los entornos de juego, está competencia se puede desarrollar en todas las dimensiones y capacidades que presentan los autores referidos.

3. Ejemplos correspondientes a las dimensiones y capacidades asociadas a la competencia digital

3.1.- Ejemplo de dimensión aprendizaje

Noticia sobre MapPack #1 en Primavera 2010

(Recuperado el 25 de octubre de 2009 de <http://www.esl.eu/es/mw2/news/103726/MapPack-1-en-Primavera-2010/>)

MapPack #1 en Primavera 2010

Antes del lanzamiento del juego, Infinity Ward junto con Monster Energy cierran un acuerdo de redistribuir su primer mappack de forma gratuita con la edición **Modern Warfare 2 GiveAway!!!** suministrador por esta marca de bebidas energizantes.



Según podreis observar en el siguiente video, se explican todos los pasos al detalle de como conseguir tu MapPack

#1 gratuito para Xbox360 o PS3 (solo para aquellos 5000 primeros). Podemos intuir que como siempre en consolas sera de pago, pero de PC no hay informacion disponible al no existir dicha edicion de venta y menos si sera de pago o gratuito y si saldra tambien para PC.



Aparte de este pequeño detalle del MapPack #1, del cual no hay aun nada de informacion disponible sobre su contenido, os comentamos algunos nombres de los mapas multiplayer que dispondremos en Call of Duty: Modern Warfare 2 desde sus inicios:

►Afghan ►Derail ►Estate ►Favela ►Highrise ►Invasion ►Quarry ►Rust ►Scrapyard ►Skid Row ►Sub Base ►Terminal
►Underpass ►Wasteland

Todo esto se ha sabido debido a que algunos usuarios de Xbox360 disponen ya del juego, aunque posiblemente puedan ser los mismos desarrolladores de Infinity Ward quienes llevan a cabo las pruebas finales:



Tambien se han visto en dichos perfiles, los siguientes mapas del modo cooperativo Spec Ops:



▶ **Breach and Clear** ▶ **O Cristo Redentor** ▶ **Sniper Fi** ▶ **Hidden** ▶ **Suspension** ▶ **Body Count** ▶ **Acceptable Losses**
 ▶ **Bomb Squad** ▶ **Estate Takedown** ▶ **Time Trial** ▶ **The Pit** ▶ **Snatch & Grab** ▶ **Terminal** ▶ **Wreckage** ▶ **Overwatch** ▶ **Big Brother**
 ▶ **Evasion** ▶ **Race** ▶ **Homeland Security**

Por ultimo, nos queda decir lo ya sabido hace dias por la comunidad *Codera*: "**no habra servidores dedicados en PC**" y seran sustituidos por unos servidores privados especiales a peticion para partidos en la nueva plataforma IW.net que estara soportada por Steam. En la ESL, estaremos a la espera de como funciona dicha plataforma y su implicacion en el mundo gaming a largo plazo.














Os dejamos con los requisitos minimos oficiales especificos del juego:




- ▶ **SO:** *Windows Vista/XP/7*
- ▶ **Procesador:** *AMD Athlon 64 3200+ o Intel Pentium 4 3.2GHz o superior*
- ▶ **Memoria:** *1GB RAM*
- ▶ **Disco duro:** *12GB de espacio libre*
- ▶ **Tarjeta sonido:** *Compatible 100% DirectX 9.0c*
- ▶ **Tarjeta grafica:** *256MB nVidia GeForce 6600GT / ATi Radeon 1600XT o superior*
- ▶ **Conexion a internet** requerida

Atentamente,

 [Staff Spain](#)  [Xai](#), Today, 25/10/09 04:41

Comentarios (9)

25/10/09 04:55 #1   \$\$ Xai 	Si lo de los servidores privados es tipo Quake Live, al menos es algo... lo malo es si habra un mod y la personalizacion de tal partida :\$	
25/10/09 07:53 #2   AlbermatOr	mi hermano esta intentando poner servidores dedicados, ya que el forma parte de la plantilla de programadores de Activision, cualquier novedadm os dire ;)	
25/10/09 10:36 #3   sustO	Si el juego no tiene servidores dedicados y encima no se pueden utilizar mods, va a jugar su tia.	
25/10/09 12:15 #4   1Gen NertuN 	Activision es suficientemente grande como para que un trabajador interno les incite a realizar un cambio, en todo caso, las miles de firmas recibidas en tan solo 48 horas si les pueden hacer pensar. 12 GB de espacio en disco, joder xD	
25/10/09 12:42 #5   KO! dadito 	2 activision no tiene nada que ver con la programacion, asi que va a ser que no :D pasate algun dia por gm, que hace tiempo que no te vemos ;)	

25/10/09 12:57 #6  AlbermatOr	si me vais a poner de mentiroso hablar con mi hermano, es Invictus, ah otra cosa, mirar los creditos de <i>Cod4</i> Alejandro Jesus Perez Mesa, progrmacion infinity ward.Dadito te enviare el autografo en la algeciras lan party no te preocupes amor ;) Nertun tienes razon, pero ara lo ke pueda....almenos es algo 1 ediciones	
25/10/09 14:03 #7  KO! dadito	es que, que quieres que te diga, con la de paridas que has soltado desde que te conoce la gente haz una screen, que paso de echarle un ojo, en google no dicen nada :D	
25/10/09 19:22 #8  dENEMA. kh0rne	JAJAJAJAJA menudo figura el Albermator. Md2 se lo pueden meter por ese sitio.	

3.2.- Ejemplo de dimensión informacional

Muestra de sitio web de uno de los clanes más exitosos en los dos últimos años, elaborado y mantenido por uno de sus integrantes estudiante de informática de la Universidad de Valencia
(Recuperado el 26 de octubre de 2009 de: <http://www.overgame-esports.org/>)



3.3.- Ejemplo de dimensión comunicativa

Actualización de noticias en la sesión de *Cod* de la ESL
(Recuperado el 26 de octubre de 2009, de <http://www.esl.eu/es/cod4/>)

Friday, 23/10

Call of Duty 4 | 16:03

Se buscan Admins COD4 !!!



Cada vez la ESL España es más grande, con más jugadores y equipos, expandiéndose día a día. Y para dar soporte a esta demanda, necesitamos más personal admin.

(1 Comentarios)

Tuesday, 20/10

Call of Duty 4 | 01:07

HighLights of the Night de Call Of Duty 4



Recien salido del horno, os traemos el tan ansiado videofrag HighLights of the Night de la Nightcup VIII de la ESL, que se celebró el día 4 de Octubre de 2009. Dos semanas de duro trabajo han dado su fruto en un proyecto, el video, que esperemos se asiente y podamos volver a repetirlo.

(36 Comentarios)

Sunday, 18/10

Call of Duty 4 | 17:25

Vamos a por la 9ª NightCup de 2009



Tras 8 copas nocturnas con bastante interes, hacemos esta novena edicion de nuevo en formato de 16 Slots, por lo que debeis daros prisa en apuntarse, las plazas son limitadas.

(28 Comentarios)

Friday, 16/10

Call of Duty 4 | 00:37

Ya esta aqui la 2on2 Twin Cup III



Te presentamos la 2on2 Twin Cup III para Call of Duty 4: Modern Warfare, en la cual tu pareja y tu podreis demostrar a todos vuestros amigos y compañeros, vuestro nivel en pareja ante toda la comunidad. Si pensais que teneis el suficiente nivel para lleoar a lo más leios de esta



CoD4 Foro

Inscripciones Cuarta Temporada Liga...	16
Inscripciones Quinta Temporada Liga...	32
Buscas equipo o miembros? Éste es t...	56
Solucion ESL Wire en CoD4	1
Banlist Entry (GGC) HOLA???????????	4
Llevo un tiempo esperando la valida...	2
Ayuda para crear config COD4 en una...	1
esta permitido un bind para hacer l...	3
help me!	3
Liga EsI PlayStation 3	2

Acceder al Foro

CoD4 Top descargas

SEVEN vs. ProM (aequitas Luisinho)	13x
ReJeCt vs. KobRa (aequitas kobra)	11x
Quick vs. IFnt (Demo - - YeAYeA)	10x
Quick vs. IFnt (Demo Scorpio)	10x
..JDA: vs. IFnt (Ae ruDA)	8x
eTv vs. Quick (Demo - Quick - Haza..)	7x
..JDA: vs. IFnt (Aequitas Reybollo)	6x
X-Q vs. 4starS (Aequitas falk)	6x
SEVEN vs. ProM (Aequitas)	5x
SEVEN vs. ProM (Aequitas)	4x

Sección de foro de ayuda para resolver dudas y construir código de comunicación.

Consultar: <http://www.callofduty.es/> (Recuperado el 26 de octubre de 2009)

Dudas y consultas				
	Foro	Temas	Respuestas	Últimos Temas
	Problemas configuración del juego Si tienes algun problema con el juego, hay muchos compañeros que pueden echarte una mano.	11	23	problemas cod4 por harrisein 08/27/2009 14:35
	Mensajes de error En ocasiones, en nuestra pantalla aparecen mensajes que nos impiden jugar.	1	3	Re: Mi perfil por callofduty 12/31/2008 11:09
	Vocabulario del Gamer Entre todos vamos a crear un diccionario donde poder entender todos aquellos terminos que utilizamos cuando jugamos.	6	0	Noob por callofduty 01/02/2009 05:24

Notificación de eventos y participación de clanes y estación de radio

(Recuperado el 26 de octubre de 2009 de <http://www.codcuatro.es/blog/category/eventos/>)



3.1.- Ejemplo de dimensión cultura digital

Establecimiento de normas para el reclutamiento y selección de nuevos miembros de un clan

(Recuperado el 26 de octubre de 2009 de: <http://www.clanrenegados.net/foro-2009/viewtopic.php?f=9&t=485>)

NORMAS PARA SER UN RENEGADO. IMPORTANTE!!!

Moderador: Miembros |R|n|D|Mensaje

Asunto: NORMAS PARA SER UN RENEGADO. IMPORTANTE!!!

Publicado: Sab Ene 12, 2008 12:46 pm

Escrito por Clan Renegados

miércoles 10 de octubre de 2007 09:06

Todos los miembros del clan deben estar orgullosos de pertenecer a la Elite de uno de los mejores Clanes del COD, es por ello que deben jugar siempre en cualquier Server con su TAG oficial y nunca ocultarlo. Dado que somos un Clan se debería de comunicarnos todos los logros obtenidos en diferentes torneos jugados en nombre de nuestro clan para poder tener una Sala de Trofeos. Para una buena organización de un clan, la comunicación y contacto entre sus miembros es fundamental. Queremos gente asidua al foro, participativa en los asuntos del clan y con muchas ganas de llevar lejos el nombre del Clan Renegados.

Los miembros del Clan deberán demostrar ante todo buena actitud y FAIR PLAY y se expulsara a aquellos miembros poco comprometidos con el Clan o polémicos para nuestra imagen, o bien, que siempre estén embroncados con el resto del equipo. Aquí no nos importa el nivel como jugador, si no el nivel como persona. Queremos gente que vea esto como una diversión, que sepa encajar las derrotas con deportividad y que mantenga el buen rollo que tenemos tanto entre nosotros mismos como con el resto de clanes del mundo COD Aquí no cerramos las puertas a nadie, pero tampoco se las abrimos a cualquiera.

Si quieres ser un miembro más, antes tendrás que ponerte en contacto con cualquier miembro oficial Renegado y visitar nuestro Teamspeak para ir conociéndote y saber si eres merecedor de ser uno de los nuestros. Para ser miembro sólo se necesita ser aceptado por los miembros. Eso sí, hay que presentarse al clan, posteando tus datos en el foro o bien entrando en el Teamspeak, Se necesita cumplir dos requisitos, y es que para cuando os vayan a votar para entrar en el clan, NO DEBÉIS DE SER DE OTRO. Debéis abandonar el clan en el que estéis antes de la votación. y segundo ser mayor edad.

Todas las decisiones son votadas por todos los miembros, somos un clan democrático. En caso de mal comportamiento con los otros miembros u otra peña del juego, el Clan se pondrá en contacto con el "rebelde" y le dará un aviso. Al segundo, se someterá a votación la permanencia del miembro en el clan. Al tercero, a la calle, sin más. En este clan no queremos a nadie que no sepa jugar manteniendo el respeto. Que jueguen con bots si no les gusta la gente. Si un miembro mancha el nombre de nuestro clan debido a su comportamiento, dando mala fama a nuestro clan, será expulsado.

Los miembros ayudarán cuando puedan a los novatos, así mismo los Veteranos del Clan tienen el deber de ayudar en todo lo posible a los nuevos miembros. En este clan un oficial, un miembro, y el líder, SON LO MISMO.

El barco de Chanquete no lo moveran.

3.1.- Ejemplo de dimensión tecnológica

Extracto de foro donde se indica configuración de servidor de juego

(Recuperado el 26 de octubre de 2009 de <http://www.esl.eu/es/cod4/sd/5on5/ladder/match/11387928/>)

27/11/08 18:11 #16

[zurito60](#)

(Archivado)

Bueno , después de lo visto, espero que un admin diga algo acerca de la config de ozzi, es mu ...como decirlo....extensa.....

27/11/08 19:08 #17

[Samu](#)

(Archivado)

Zurito yo te que vosotros mandaria un mp a un admin, como veo que no sabes mucho de cfgs ye explico cada cosa.

La mayoría de las cosas que ves ahí son ejecutable que con tocar una tecla los ejecutas.

Lo tiene dividido por armas.

bind MOUSE1 "+attack; +lookdown; wait 1.3" Este es como un antirecoil pero esta algo mal hecho xD

bind MOUSE1 "+attack; +lookdown; wait 0,7; +lookup; wait 0,3; -lookright; WAIT 2; -LOOKleft; wait 2" Este antirecoil esta mejor.

seta am "vstr ammo"

seta ammo "+frag; set am vstr ammo1;"

seta ammo1 "-frag; give ammo; set am vstr ammo"

seta ammo2 "bind 2 +frag" Bind de nade

13

bash_setup "vstr bash01" Bind simple de caneo, apuntar disparar y esas cosas.

seta burst "+attack; wait 60; -attack" burst fire para disparar mas rapido.

seta demo_start "record; set demo_togg vstr demo_stop"

seta demo_stop "stoprecord; set demo_togg vstr demo_start"

seta demo_tog "vstr demo_stop"

seta demo_togg "vstr demo_start" Bind demo.

seta cs "seta cg_chatHeight 0; seta cg_drawCompass 0; seta cg_drawCrosshair 0; seta cg_drawFPS 0; seta cg_lagometer 0; seta cg_hudAlpha 0; wait 10; screenshotJPEG; seta cg_hudalpha 1; seta cg_drawCrosshair 1; seta cg_drawCompass 1; seta cg_"

seta cs_drawdecals "0" Lagometer fps y demas.

seta FastReload "vstr FastReload1"

seta fastReload1 "+reload;wait 1;+melee;wait 1;+forward;wait 1;-melee;wait 1;-forward;wait 1;-reload;"

Recarga rapida.

seta fps "toggle com_maxfps 125 250 333" bind fps.

¹³ Se omitieron algunas líneas por razones de espacio, según las normas de publicación


```
seta g_gamma_00 "seta r_gamma 1;seta g_gamma_up vstr g_gamma_01"
seta g_gamma_01 "seta r_gamma 1.2;seta g_gamma_down vstr g_gamma_00;seta g_gamma_up vstr
g_gamma_02; Gamma^2|^9----- ^40.8"
seta g_gamma_02 "seta r_gamma 1.4;seta g_gamma_down vstr g_gamma_01;seta g_gamma_up vstr
g_gamma_03; Gamma^2|^9----- ^40.9"
seta g_gamma_03 "seta r_gamma 1.6;seta g_gamma_down vstr g_gamma_02;seta g_gamma_up vstr
g_gamma_04; Gamma^2|^9----- ^41.0"
seta g_gamma_04 "seta r_gamma 1.8;seta g_gamma_down vstr g_gamma_03;seta g_gamma_up vstr
```

```
14
seta Hax_KillSpam "0"
seta Hax_NameEsp "0"
seta Hax_Radar "0"
seta Hax_Stats "0"
```

Estos comandos se activan en la cfg por que algun vez se ha puesto chetos o se bajo una cfg de alguien que los uso.

```
seta move1 "+speed;+holdbreath;sensitivity 1.69; set SniperADS vstr move2;"
seta move2 "-speed;-holdbreath;sensitivity 1.9; set SniperADS vstr move1;" Bind sniper.
```

```
seta nade " +frag ; wait 200 ; +moveup ; +frag ; -moveup ; -frag "
seta nade1 "+frag"
seta nade2 "+gostand; wait; -frag; wait; -gostand; wait; bind V"
seta nade3 "+gostand; wait; -smoke; wait; -gostand; wait; bind b" Bind nade.
```

```
eta ninjajump "centerview;cl_yawspeed 140;cl_pitchspeed 140;+lookdown;+forward;wait 9;wait 9;wait 8;wait
7;+moveup;wait 2;-lookdown;-moveup;-forward;wait 2;centerview;wait 2;+moveright;wait 7;-moveright" Bind
salto..
```

Mas o menos te he comentado lo que tiene la gran parte de esos binds no son legales luego tiene mas de sonido, smileis y demas.

Te lo digo por informar ya que te veo perdido en el tema de las cfg.

Recuerdos x-treme Samuel xDD

PD: Son marica
27/11/08 21:07 #18

[bolskOhj](#)

(Archivado)

lo dicho samu que quieres 1 pin 1 chapa 1 medalla?

27/11/08 21:10 #19

[diEEkkzUR](#)

(Archivado)

```
saLse0 mode on
sniFF sniFF...
saLse0 m0dE oFF
```

;)

27/11/08 22:14 #20



[zurito60](#)

(Archivado)

Gracias Samuel, confirmas lo que dice mucha gente, y efectivamente ando perdido, por eso postee y pregunte a gente que sabe mas del tema.

Gracias de nuevo.
27/11/08 22:15 #21



¹⁴ Se omitieron algunas líneas por razones de espacio, para cumplir con las normas de publicación

[son](#)

(Archivado)

puto samu xD malegro de verte a ver si coincidimos dweee

28/11/08 01:09 #22



[Samu](#)

(Archivado)

#18 Si por favor, puedo elegir chapa y pin? :P

#21 Si son haber si conincidimos llevo muchisimo sin saber de ti je

4. Conclusiones

Ante la urgente necesidad de desarrollar las competencias digitales con los procesos educativos formales, se presenta como alternativa las prácticas con videojuegos que, desde un ámbito informal, constituyen contextos de aprendizajes y adquisición de competencias. Estas competencias son irrevocablemente necesarias para la placentera ejecución del juego. Cuando las prácticas con estos productos tecnológicos, los videojuegos, se realizan on line, es decir, partidas de juegos en las que se entra en relación con otros, se amplían las exigencias, en cuanto a comunicación y pautas de acción. Igualmente la constante remodelación de las versiones de los juegos, para hacerlos más atractivos (y rentables) exige de los videojugadores habilidades para la actualización constante de la información, la obtención de conocimientos que les permitan desenvolverse con éxito en el entorno del juego, así como les brinda las posibilidades de compartir la información y conocimientos para lograr reconocimiento entre la comunidad de videojugadores.

Considerando toda la información que se obtuvo y el comportamiento que se observó en los foros de juegos y en las comunidades de videojugadores que se exploraron, se puede constatar que las prácticas con videojuegos en la modalidad *online*, y como e-sport, conlleva, -además de la práctica de otras competencias- a la obtención y desarrollo de competencias digitales. Esta afirmación la sustentamos en la propuesta de Marques (2009) y las capacidades, habilidades, actitudes y valores que asocia al buen desenvolvimiento en los entornos y medios digitales. Con lo cual se estaría retornando a la idea de los videojuegos como herramienta de alfabetización digital (Gee, 2004; Gros, 2004, Levis, 2005), para trascender a la competencia, al saber hacer, estar, y vivir según las exigencias del medio.

Otro aporte del mundo del videojuego a los videojugadores habituales de videojuegos de acción *online*, es la necesidad de reaprendizaje continuo, lo que representa una ventaja a nivel cognitivo que puede repercutir positivamente en el desempeño laboral a la hora de enfrentarse a cambios en los procedimientos y las estrategias de acción, les mantiene una mente abierta a la innovación y la creatividad, y desarrolla sus competencias digitales, todo lo que abre las puertas a las oportunidades y a la elevación del nivel de calidad de vida.

Lógicamente se requiere de respaldo tecnológico y financiero para alcanzar estas metas finales, pero de cualquier forma la experiencia de videojugador *online* aporta ventajas competitivas para el eficiente desenvolvimiento en la sociedad del conocimiento, sociedad digital, que a fin de cuentas es la "sociedad del aprendizaje" (González y Wagenaar, 2003: 36).

Instamos a que en las prácticas docentes incorporem el uso del videojuego y las reflexiones sobre las experiencias de juego que ya tienen los alumnos, para afianzar las competencias adquiridas a través de sus prácticas, entre las que destacamos las competencias digitales.

Referencias.

-Bernat, A. (2008). La construcción de conocimientos y la adquisición de competencias mediante el uso de videojuegos. En B.Gros (Ed.), Videojuegos y aprendizaje (pp. 93-112). España: Grao

-Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. (1era ed.) España: Algibe

-Gonzalez, J. y Wagenaar, R. (2003). Tuning Educational Structures in Europe. Deusto: Universidad de Deusto.

Gros, B. (2006). Juegos digitales para comprender los sistemas complejos. Comunicación y pedagogía. Revista de nuevas tecnologías y recursos didácticos., 47-49

-Lacasa, P., Méndez, L., y Martínez, R. (2008). Aprender a contar historias y a reflexionar con videojuegos comerciales. En B.Gros (Ed.), Videojuegos y Aprendizaje (pp. 51-72). España: Graó.

-Levis, D (2005). Videojuegos y alfabetización digital. Aula de innovación educativa. Nº 147 .Barcelona .España, 147

-Marques, P (2009) Nueva cultura, nuevas competencias para los ciudadanos. La alfabetización digital. Roles de los estudiantes hoy. Peremarques web site [On-line]. Disponible en: <http://www.pangea.org/peremarques/competen.htm> (consultado el 27/09/2009)

-Mir, B. (2009). La competencia digital, una propuesta. Wikispace. [On-line]. Disponible en: <https://competenciadigital.wikispaces.com/> (consultado el 27/09/2009)